

SKETSA IDE DALAM PROSES PERENCANAAN DAN PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Drajat Jati Purnama¹

¹Program Studi Desain Interior, Akademi Teknik PIKA, Semarang
Email: drajat@atpika.ac.id

Masuk : 28-09-2024 revisi: 27-10-2024, diterima untuk diterbitkan : 28-10-2024

ABSTRAK

Proses sketsa ide dalam perencanaan dan perancangan desain secara umum tidak bisa ditinggalkan, khususnya dalam pengembangan ide dasar dari sebuah konsep perencanaan dan perancangan desain interior. Proses sketsa ide ini akan memberikan kemudahan dan gambaran awal seorang desainer dalam menyusun konsep desain secara utuh. Teknik dan metode menggambar sketsa perlu dipelajari sekaligus dikuasai oleh seorang desainer, dari teknik dasar menggambar, gambar tiga dimensi, gambar perspektif, teknik arsir dan pewarnaan pada gambar sketsa ide yang dirancang. Penyajian gambar-gambar sketsa ide perlu dijabarkan secara detail, dari perencanaan sketsa ide ruang, perencanaan detail produk interior, furniture dan elemen pendukung interior lainnya. Tujuan penulisan ini sebagai cara menuangkan ide-ide kreatif desain di atas kertas, sehingga konsumen dapat melihat proses dan hasil visualisasi yang diharapkan. Kemampuan menggambar sketsa ide dalam perencanaan desain interior sangat diperlukan, untuk kebutuhan media komunikasi visual antara desainer dengan klien. Metode penelitian adalah analisis deskriptif dengan studi kasus konsep perencanaan dan perancangan desain interior. Dari proses data eksisting, informasi klien, olah data dengan gambar-gambar sketsa awal yang dipadukan dengan pendekatan gaya dan tema yang diangkat, dilanjutkan dengan proses sketsa ide secara menyeluruh dan dilengkapi dengan keterangan-keterangan gambar yang informatif serta komunikatif. Kesimpulan penelitian bahwa proses sketsa ide pada konsep perencanaan dan perancangan desain interior sangat diperlukan dan sebagai media edukasi bagi calon desainer dalam mengawali usaha di bidang desain interior.

Kata Kunci: sketsa, menggambar, konsep, interior, ide

ABSTRACT

The process of sketching ideas in planning and design in general cannot be abandoned, especially in developing the basic ideas of an interior design planning and design concept.. This idea sketching process will provide convenience and an initial overview for a designer in compiling a complete design concept. Sketch drawing techniques and methods need to be studied and mastered by a designer, from the basic drawing techniques, drawing three-dimensional, perspective drawing, shading and coloring techniques in sketching the ideas being designed. The presentation of idea sketch images needs to be explained in detail, from planning sketches of room ideas, detailed planning of interior products, furniture and other interior supporting elements. The purpose of research is to express creative design ideas on paper, consumers can see the expected visualization process and results. The ability to draw sketches of ideas in planning and designing interior design is very necessary, both for visual media needs between designers and clients. This research method is descriptive analysis with case studies of interior design planning and design concepts. From the existing data process, client information, data processing with initial sketch images combined with the stylistic approach and themes raised, followed by a thorough idea sketch process and equipped with informative and communicative image descriptions. The conclusion of this the process of sketching ideas for interior design planning and design concepts is very necessary and as an educational medium for prospective designers who will start a business in the field of interior design.

Keywords: sketching, drawing, concept, interior, idea

1. PENDAHULUAN

Permasalahan dalam proses desain sering kali muncul karena minimnya strategi, menurut White (1995) kebanyakan kesulitan disebabkan oleh miskinnya strategi pengambilan keputusan atau kurangnya kemampuan berpikir menyeluruh disamping kurangnya kemampuan menggambar, miskin keterampilan dalam pembuatan model. Jones (1970) merangkum baik kelebihan dan kekurangan pendekatan terhadap desain ini dalam sebuah penggambaran proses tersebut sebagai

“desain dengan cara gambar”. Hingga sejauh ini cara yang paling umum dan berpengaruh untuk merepresentasikan sebuah desain adalah gambar. Keberhasilan suatu tujuan, strategi presentasi diakui sebagai faktor penting dalam desain (White, 1995). Menggambar sketsa ide sebagai sarana berkomunikasi secara visual yang mampu menjawab permasalahan dalam desain. Kata art(s) ini dapat diartikan sebagai: “kegiatan atau hasil pernyataan perasaan keindahan manusia” (Salam, 2001).

Menurut Ching (dalam Lubis, 2022) menggambar merupakan sebuah proses pemindahan imajinasi yang ada di dalam pikiran yang dituangkan diatas kertas untuk menghasilkan sebuah gambar. Sayogya (2008) mendefinisikan kreatif menjadi makna ganda, sebagai proses kreatif yang menghasilkan produk yang berkualitas dan berkarakter. Kreatifitas yang didasarkan pada kualitas; muncul sebagai spontanitas, ekspresi seseorang dan intuisi.

Menggambar ialah aktivitas kreatif yang dapat membentuk imajinasi dengan memanfaatkan berbagai alat dan teknik, serta tanda-tanda permukaan tertentu dan goresan proses dari alat menggambar. (Wahyuni, 2018). Media atau alat menggambar dibutuhkan seorang desainer dalam mengolah ide dan imajinasinya, menuangkannya di atas kertas serta mengkomunikasikannya kepada orang lain. Elemen dasar merupakan senjata bagi para perencana, elemen-elemen itu menentukan hasil setiap gambar. Elemen-elemen itu ialah titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna dan bahan. Kemampuan menggambar sangat diperlukan dalam proses perencanaan desain, terutama untuk kebutuhan media komunikasi visual antara desainer dan klien.

Gambar sketsa ide mampu menjawab tantangan desain yang diinginkan oleh konsumen. Gambar sketsa ide mampu memberikan solusi atau pemecahan masalah desain. Proses kreatif ini jangan sampai diabaikan, karena fungsi dan peran gambar sketsa ide ini sangat efektif dan efisien. Efektif, lebih mudah di ekspresikan secara langsung. Efisien, praktis dapat dikerjakan dimanapun, media apapun dan hemat waktu, terutama untuk menghadapi permasalahan desain di lapangan.

Dalam pendidikan desain di kelas studio desain, sebenarnya sebuah upaya untuk mendekatkan hubungan antara pendidikan dan praktik desain di lapangan dengan mentransfer definisi dan proses desain secara benar. Hal ini sangatlah diperlukan sehingga proses desain menjadi sebuah pengalaman baru bagi peserta didik. Pendidikan desain merupakan jenis pendidikan yang terus menerus terbuka untuk dikembangkan dan dapat berubah secara dinamis. Kegiatan latihan sketsa atau keterampilan berpikir gambar merupakan kegiatan wajib yang selalu ada dalam kurikulum pendidikan desain terutama desain interior.

Pendekatan deskriptif pada penelitian ini akan mengulas beberapa contoh studi kasus peran sketsa ide pada produk tugas akhir Studio Perencanaan dan Perancangan Interior mahasiswa desain. Beberapa contoh sketsa-sketsa ide yang digunakan oleh desainer-desainer interior dalam proses perencanaan dan perancangan interior. Lawson (1980) Rencana kerja itu memberi tahu kita bukan mengenai cara arsitek bekerja, melainkan apa yang ia hasilkan, yaitu berupa laporan-laporan kemungkinan yang terjadi, rencana-rencana sketsa, gambar-gambar produksi, dan semua yang ia kerjakan.

Komunikasi visual seorang desainer merupakan media dimana mereka mengekspresikan konsep abstrak dan konkret dengan cara mengungkapkan hal terkait identitas, kesukaan, dan tujuan mereka masing-masing dengan membuat sketsa. Beberapa karya termasuk konsep yang masih dangkal, ide-ide kreatif yang belum jelas dan di sisi lain ada juga yang memasukkan ide-ide desain yang rinci, detail dan mudah dipahami. Keduanya diperlukan untuk metode desain dan merupakan

elemen yang saling mendukung (Silav, 2013). Oleh karena itu tujuan dari pendidikan desain interior yang nantinya mencetak peserta didik menjadi calon desainer yang ingin mengekspresikan karya dan konsep perencanaan dan perancangannya menjadi sarana komunikasi yang efektif dan efisien terhadap keinginan konsumen/klien yang nantinya akan diterjemahkan oleh desainer melalui media visual, yaitu sketsa ide (Adiguzel et al., 2012). Pada kelas latihan desain, peserta didik belajar tentang sisi *unclarity of sketching*; memahami bahwa setiap garis yang digoreskan memiliki makna dan terbuka untuk dapat ditafsirkan yang berbeda; termasuk konsep-konsep seperti visualisasi ide, analisis, determinasi, dan pemeliharannya Leggitt (2002). Setiap gambar konsep adalah solusi gambar yang unik terhadap masalah desain. Melibatkan orang lain dalam hal ini konsumen dalam mendiskusikan konsep perencanaan gambar agar ide yang dikomunikasikan bisa tersampaikan dengan benar.

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan masalah yaitu, bagaimana peran sketsa ide dalam proses perencanaan dan perancangan desain interior?

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2007) bahwa penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

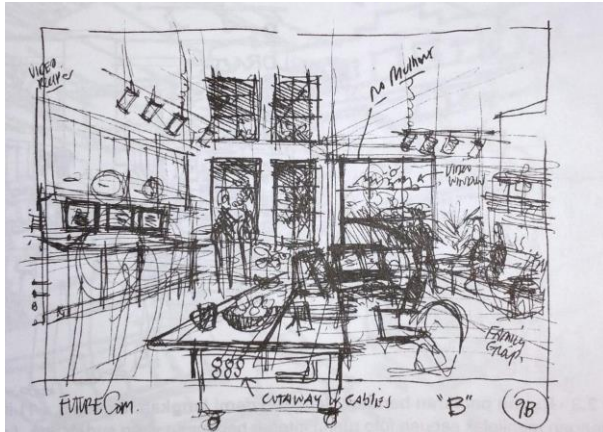
Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif dimana metode ini digunakan untuk mengetahui sifat serta hubungan yang lebih mendalam antara dua variabel atau lebih dengan cara mengamati sejumlah aspek tertentu secara lebih spesifik untuk dapat memperoleh data yang sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Sketsa Ide dalam Proses Perencanaan dan Perancangan Desain Interior

Aktivitas menggambar atau sketsa merupakan kegiatan yang dapat digunakan untuk mengasah dan mengembangkan kreativitas, serta dapat membantu desainer mengekspresikan perasaan mereka secara bebas. Menggambar sebagai alternatif pendekatan konsepsi pendidikan seni rupa dan desain bertujuan agar desainer menguasai konsep seni menggambar secara luas sehingga dapat mengembangkan keterampilan-keterampilannya. Sketsa menyediakan interpretasi dan potongan baru sebuah proses desain terjadi (Goldschmidt, 1991). Sketsa merupakan gerak produksi dinamis yang dapat muncul di setiap tahapan dari keseluruhan proses merancang. Tindakan itu tidak berhenti, tetapi berkembang terus menerus, dan tindakan dinamis ini berlanjut di setiap tahap dari keseluruhan proses merancang (Yakin, 2012). Proses sketsa ide sebagai media komunikasi dua arah antara desainer dan konsumen/klien yang memungkinkan terjadi interaksi langsung maupun tidak langsung. Hal ini akan mempermudah seorang desainer dalam menerjemahkan keinginan klien ke dalam gambar sketsa ide. Leggitt (2002) Kita diminta untuk menghasilkan lebih banyak dalam waktu yang lebih sempit, ini berlaku pula pada proses kreatif dan komunikasi desain.

Sketsa ide adalah kumpulan gagasan-gagasan yang dituangkan dalam bentuk gambar kasar. Pendekatan referensi tentang penerapan gaya, tema dan keinginan klien sangat diperlukan dan dibutuhkan desainer dalam mengolah data eksisting untuk kemudian diolah menjadi gambar-gambar, coretan-coretan ide yang sistematis, komunikatif dan terukur secara detail. White (1995) mengatakan bahwa strategi-strategi presentasi mengikutsertakan sebelum tindakan, perencanaan sebelum pelaksanaan.

Gambar 1*Sketsa Ide Kasar Perencanaan Awal Konsep Ruang Pameran*

Visualisasi gambar yang spontan muncul dari tindakan sketsa dimana mampu membawa kontinuitas tetapi itu tidak permanen, tentu solusinya muncul saat gambar kemudian diproses menjadi lebih jelas (Dodsworth, 2011). Proses sketsa ide pada sebuah konsep perencanaan dan perancangan desain interior memberikan solusi sementara dari begitu banyak permasalahan desain yang akan dikerjakan. Proses sketsa ide sangat membantu desainer dalam merencanakan ide selanjutnya. Sketsa memiliki peran interaktif untuk menyatukan ide-ide dalam pikiran, menentukan fungsi dan makna gambar; menemukan bentuk-bentuk baru dan menyesuaikannya dengan desain (Edwards, 1979). Data eksisting di lapangan sebagai sumber informasi awal perancangan desain interior akan membantu desainer untuk memecahkan solusi gambar yang praktis. Kemampuan menggambar dalam proses ini sangat diperhitungkan, bahasa gambar sangat berperan dalam kasus ini. Dalam konteks ini, tujuan pekerjaan desain adalah untuk membuat desain dengan cepat dan berpikir cepat. Untuk menentukan masalah dan mencapai solusi, kemampuan membuat sketsa sangat diperlukan. Menurut Sugiyono (2011), data primer merupakan sumber data yang dapat langsung memberikan input data kepada pengumpul data. Dalam penelitian ini yang termasuk data primer adalah hasil simulasi eksisting dan foto hasil observasi lapangan.

Alur Perencanaan Sketsa Ide Sebagai Media Komunikasi Visual

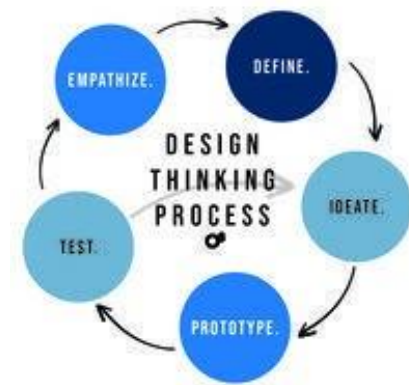
Alur proses desain sebagai acuan desainer dalam membuat sketsa ide diawali dengan proses *Empathize*, desainer memposisikan dan membayangkan sebagai pengguna atau konsumen. Hal ini berguna agar desainer bisa memahami apa yang diinginkan dan diharapkan dari konsumen. Dari tahap *Empathize*, desainer mendapatkan data primer berupa informasi keinginan klien yang berhubungan dengan desain yang diharapkan. Tahap *Define* merupakan tahap seorang desainer menganalisis apa saja keinginan dan kebutuhan klien, dan hal tersebut dapat dicatat sebagai dasar ide-ide yang akan di kembangkan nantinya. Di tahap ini seorang desainer mulai membuat serangkaian gambar sketsa ide awal berdasarkan informasi yang didapat dari klien. Proses sketsa ide ini bisa diselesaikan dalam waktu lama bahkan singkat, tergantung seberapa banyak permasalahan desain yang dikerjakan oleh desainer. Dalam konteks desain interior, proses sketsa ide memerlukan waktu yang cukup lama, karena melingkupi tiga unsur perencanaan pembentuk ruang yaitu; perencanaan unsur dinding, lantai dan plafon. Termasuk elemen pembentuk ruang seperti; perabot atau furnitur, elemen dekoratif dan unsur utilitas ruang seperti pencahayaan, penghawaan dan unsur pendukung interior lainnya.

Tahap selanjutnya adalah *Ideate* merupakan tahap pencarian solusi dari masalah yang tadi sudah ditemukan dengan membuat sketsa ide, hal ini bisa dilakukan bersama tim desain agar ide, masukan dan solusi semakin berkembang dan bisa dari berbagai sudut pandang. Tahap selanjutnya adalah *Prototype*, yaitu membuat sample produk yang fungsinya untuk mengetahui hasil sementara dari tahap sebelumnya. Tahap prototype untuk pekerjaan interior biasanya akan dibuatkan sampel berupa maket furniture dan elemen pendukung lainnya yang dibutuhkan.

Tahap selanjutnya *Test*, yaitu serangkaian uji coba produk ke konsumen. Tahapan tes ini peran sketsa ide tidak terlalu signifikan.

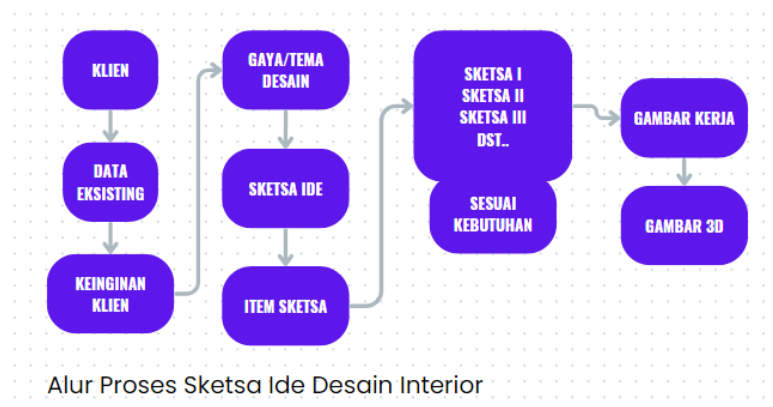
Gambar 2

Design Thinking (Proses Desain)



Gambar 3

Alur Proses Sketsa Ide Desain Interior

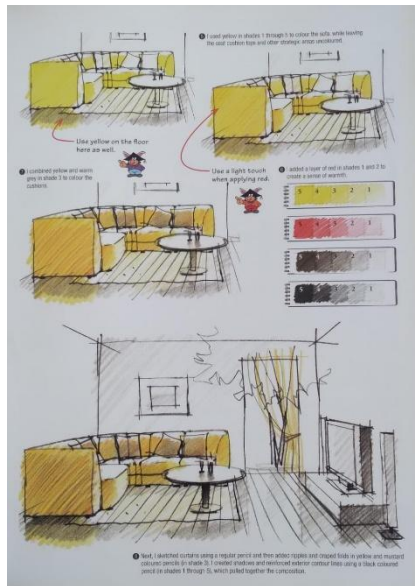


Alur Proses Sketsa Ide Desain Interior

Desainer selalu mengungkapkan pikiran-pikirannya, bukan hanya sebagai produk akhir dalam bentuk sebuah desain, tetapi sebagai bagian integral dari proses itu sendiri dalam bentuk gambar dan sketsa (Lawson, 1980). Alur perencanaan desain yang sistematis memberikan kemudahan desainer dalam melakukan proses membuat gambar atau sketsa mereka, membuka perspektif terbentuknya kreatifitas yang didukung oleh data-data yang ada di lapangan. Nalar dan imajinasi benar-benar merupakan kategori pemikiran yang paling tidak tergantung, keduanya merupakan konsep yang bermakna.

Gambar 4

Sketsa Ide Ruang Keluarga dengan Pewarnaan

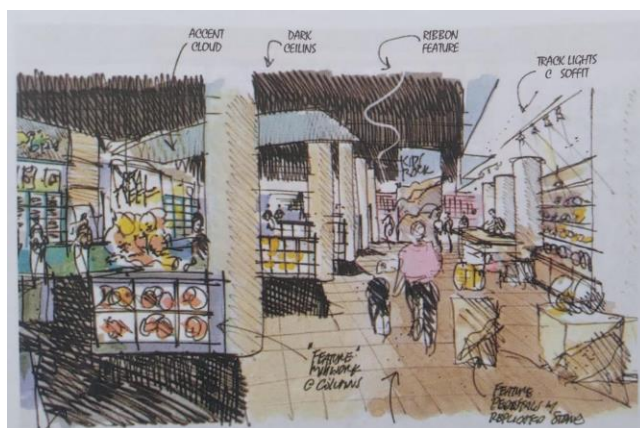


Sketsa Ide Sebagai Bahasa Gambar

Sketsa memiliki peran interaktif untuk menyatukan ide-ide dalam pikiran, menentukan fungsi dan makna gambar; menemukan bentuk-bentuk baru dan menyesuaikannya dengan desain (Edwards, 1979). Terdapat lima aspek yang senantiasa terlibat dalam praktik sketsa ide yaitu mengamati, intuisi, perasaan, insting dan berpikir. Hal ini dimungkinkan untuk studi sketsa ide sebagai tindakan "mencari" dan "menafsirkan". Sedangkan pencarian dalam sketsa ide adalah untuk menemukan solusi dari suatu masalah yang belum ditemukan. Menafsirkan dalam sketsa adalah mengungkapkan kenyataan yang ada atau tindakan nyata sebagai sesuatu yang baru dan unik dengan menyaringnya, dengan menginterpretasikannya (Yakin, 2012). Dalam bahasa Purwoko (2013), melalui sketsa freehand banyak ide bertebaran dan setiap objek memiliki maksud sekaligus makna.

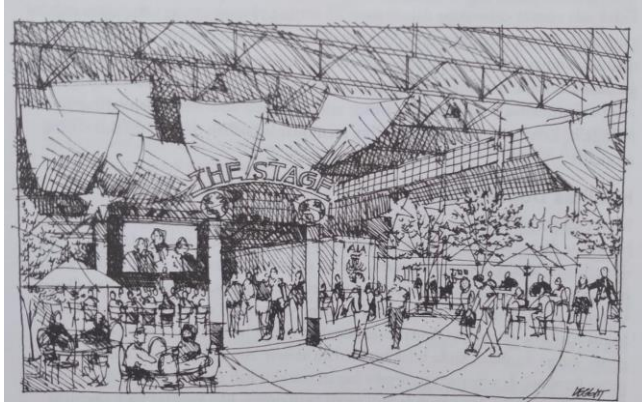
Gambar 5

Komunikasi Gambar



Gambar 6

Komunikasi Gambar



Menggambar dan Pendidikan Desain

Kemampuan dasar menggambar menjadi unsur penting dalam disiplin ilmu dibidang pendidikan desain, baik itu seni perencanaan tata kota, desain urban, arsitektur, desain komunikasi visual dan industri, dan desain interior, semuanya melibatkan elemen. Bidang-bidang desain ini semuanya berkaitan dengan penciptaan objek-objek atau tempat-tempat yang mempunyai maksud praktis dan yang diciptakan dengan tujuan untuk dilihat dan digunakan.

Menggambar sebagai alternatif pendekatan konsepsi pendidikan seni rupa dan desain bertujuan agar peserta didik menguasai konsep seni menggambar secara luas sehingga dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan yang ada dalam diri. Keterampilan menggambar yang diajarkan di pendidikan seni rupa dan desain mampu memberi solusi pemecahan permasalahan desain yang dihadapi, baik dalam proses pembelajaran maupun tugas proyek nyata.

Di dalam bahasa Edwards (1979), tanpa sketsa tangan bebas mustahil ide-ide kreatif personal itu muncul. Ide personal akan dikembangkan sehingga desain memiliki kekhasan yang begitu kuat, baik dari segi karakter visual elemen desain yang ditampilkan hingga bagian detail tiap elemen desain yang akan diterapkan. Menurut Surya (dalam Ekologia, 2021) bahwa mahasiswa yang merancang dengan metode sketsa freehand meyakini bahwa pemahaman dan kualitas desain adalah kekuatan berpikir, dan itu adalah hal yang penting untuk membuat solusi desain cepat dengan sketsa.

Gambar 7

Sketsa Ide Warna Media Pesentasi Proyek Interior



4. KESIMPULAN DAN SARAN

Sketsa ide dalam konsep perencanaan dan perancangan interior sangat diperlukan untuk mewujudkan keinginan klien akan hasil desain yang diharapkan. Keterampilan dasar menggambar wajib dikuasai oleh calon desainer dan masyarakat luas yang ingin menggeluti bidang pendidikan

seni dan desain, terutama desain interior. Sketsa ide adalah bahasa visual yang membantu desainer dalam menyusun konsep sekaligus solusi cepat dalam mentransfer dan mengomunikasikan keinginan klien.

REFERENSI

- Adıgüzel, D., Kutlu, R., Ormancı, S., & Tosun, V. (2012). Interior architecture project studio experience. *Design-Application İÇMEK / Interior Architecture Education National Congress II, İstanbul, Turkey*. (131) .65
- Dodworth, S. (2012). *Elements of interior design*. AVA Book Production Pte Ltd.
- Edwards, B. (1979). *Drawing on the right side of brain*. JP Torcher.
- Goldschmidt. (1991). Dialectics of sketching. *Creative Research Journal*, 4(2), 123–143.
- Hasegawa, N. (2007). *Sketching interiors; Coloured pencil. A step by step guide*. Page One.
- Lawson, B. (1980). *Bagaimana cara berpikir desainer*. Jalasutra.
- Leggitt, J. A.I.A. (2002). *Teknik menggambar cepat*. Erlangga.
- Lubis, N. A. A. (2022). Meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar melalui karya seni rupa menggambar imajinatif nurasyah anas lubis sekolah tinggi agama islam hikmatul fadhillah Medan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2).15–25.
- Nurchahyo, M. (2022). Kajian peran sketsa dalam proses kreatif dan pendidikan desain. *Jurnal Pengetahuan & Perancangan Desain Interior*, 10(2).86-97.
- Pebrianty, R.D., & Pamungkas, J. (2023). Menggambar sebagai pendekatan konsepsi pendidikan seni rupa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1).536-547.
- Wang, C.T., & Sangkoyo, H. (1977). *Sketsa pensil*. Erlangga.
- White, T. E. (1995). *Strategi presentasi dalam arsitektur*. Kanisius.
- Wahyuni, R. S. (2018). Upaya meningkatkan kecerdasan visual spasial melalui kegiatan menggambar pada anak usia dini kelompok. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 4(1).
- Salam, S. (2001). *Pendidikan seni rupa*. Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Silav, M. (2013). Sketch in design education. *European Journal of Research on Education, IASSR, Art in Education*, 40.
- Sugiyono, S. (2015). *Metodologi penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2007). *Metode penelitian dan r&d*. Alfabeta.
- Yakın, B. (2012). *An analytical approach to relationship of visual thinking and visual expression in design process*. Hacettepe University Faculty of Fine Arts.